

POKÓJ-25

VIP

GRA AUTORSTWA FRANÇOIS ROUZÉGO

Ilustracje i oprawa graficzna: Daniel Balage i Camille Durand-Kriegel

„Drodzy uczestnicy, zostaliście wybrani przez Ministerstwo Rozrywki do udziału w nowej wersji naszego niesamowitego show! Dzisiejszego wieczoru zaprosiliśmy wyjątkową gwiazdę, więźnia VIP-a, który musi przeżyć i wydostać się z budynku. Dbajcie o niego, bo jeśli zostanie wyeliminowany, zwycięzcami zostaną STRAŻNICY. Jak zwykle bądźcie ostrożni, odkrywajcie kolejne pomieszczenia i nie narażajcie VIP-a na niebezpieczeństwo. Widowisko czas zacząć! Nie rozczarujcie widzów i dostarczcie im dużo rozrywki podczas tego nowego wyzwania...”

ZAWARTOŚĆ

- 40 koszułek na kafelki
- żeton VIP-a
- 5 kafelków pomieszczeń
- 2 Czyste pomieszczenia
- 6 żetonów ruletki

TRYB: PODEJRZLIWOŚĆ Z VIP-EM

Jest to wariant trybu PODEJRZLIWOŚCI przeznaczony dla 4–8 graczy.

Wyjątkowość tego wariantu polega na tym, że 1 z więźniów gra **VIP-em** i zaczyna grę ujawniony.

» cel

VIP musi dotrzeć do Pokoju 25 i uciec razem z innymi więźniami.

Jeśli VIP zostanie wyeliminowany, STRAŻNICY natychmiast wygrywają.

Uwaga! Jeśli gracze z Komorą regeneracji z dodatku Pokój 25: Sezon 2, gra się nie kończy, gdyż istnieje szansa, że więzień VIP wróci do gry.

» przygotowanie

Role należy przygotować zgodnie z zasadami trybu PODEJRZLIWOŚCI z gry podstawowej, ale przed rozdaniem żetonów więźniów 1 z nich trzeba zastąpić żetonem VIP-a.

- ▶ Gracz, który otrzymał żeton VIP-a, ujawnia go, zanim gracze zaczną pierwszą fazę programowania.
- ▶ VIP odrzuca swój żeton adrenaliny.
- ▶ VIP może odzyskać żeton adrenaliny, jeśli wejdzie do Ambulatorium z dodatku Pokój 25: Sezon 2 albo jeśli VIP-em jest Frank i użyje swojej specjalnej zdolności.

» przebieg gry

Rozgrywka przebiega według reguł gry podstawowej, ale z dodatkowymi zasadami (zob. niżej).

» ruch VIP-a

VIP szuka wyjścia w pośpiechu i nie zdaje sobie sprawy z niebezpieczeństwa, wierząc w swoje szczęście.

- ▶ VIP, podobnie jak strażnik, nie musi programować swoich akcji.
- ▶ Musi jednak **ruszyć się co najmniej raz w każdej rundzie** (chyba że jest w Pokoju 25).
- ▶ Jeśli VIP **nie ruszył** się w danej rundzie, STRAŻNICY natychmiast wygrywają (chyba że jest w Pokoju 25).

Każda z poniższych sytuacji spełnia warunki obowiązkowego ruchu:

- Akcja Ruchu VIP-a.
- Wypchnięcie VIP-a do innego pomieszczenia.
- Udana akcja Noszenia (gdy VIP jest niesiony albo gdy kogoś przenosi).
- Udana akcja Wezwania wykonana na VIP-ie.
- Zniszczenie pomieszczenia, w którym jest VIP.

» warunki zwycięstwa

WIĘŹNIOWIE wygrywają:

- Jeśli VIP dotrze do Pokoju 25 i ucieknie razem z innymi więźniami.

STRAŻNICY wygrywają:

- Jeśli VIP zostanie wyeliminowany.

NOWE POMIESZCZENIA

pokoje zielone = bezpieczne

pokój podglądu



„Udało ci się zobaczyć coś ciekawego?”

Podejrzyj 2 pomieszczenia sąsiadujące z Pokojem podglądu.

pokoje żółte = przeszkody

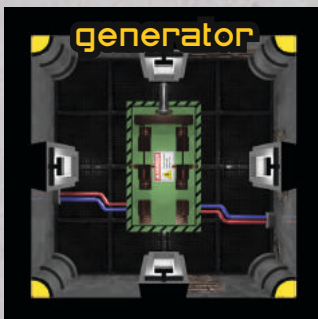
„pokój chaosu,”



„Pora nieco skomplikować sprawę. Ta rozgrywka stała się zbyt prosta”.

Zamień miejscami 1 sąsiednie pomieszczenie w kolorze innym niż niebieski z dowolnym czerwonym albo żółtym pomieszczeniem. Oba pomieszczenia nie mogą być zajęte. Jeśli nie ma takich pomieszczeń, Pokój chaosu nie ma żadnego efektu.

generator



„Ostrzegałem, żeby nie ciągnąć za tę dźwignię...”

Dopóki to pomieszczenie jest zajęte, zielone pomieszczenia nie mają żadnego efektu.

komora resetująca



„A może zaczniemy od nowa?”

Zakryj wszystkie niezajęte pomieszczenia i wszystkie niezablokowane pomieszczenia (bez żetonu Zakazu wstępu).

Gracze mogą użyć znaczników przypomnienia (jeśli nimi dysponują), aby zapamiętać 1 z zakrywanych pomieszczeń.

pokoje czerwone = śmiertelne niebezpieczeństwo

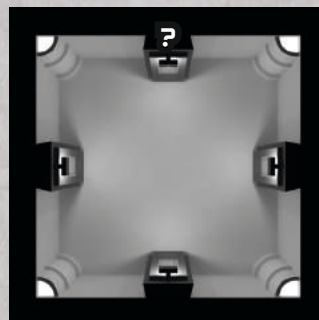
rosyjska ruletka



„Włóż nabój, zakręć bębniem i pociągnij za spust!”

Po odkryciu należy umieścić w tym pomieszczeniu 6 zakrytych żetonów ruletki. Gdy do pomieszczenia wchodzi jakaś postać, wszystkie znajdujące się w nim postacie dobierają 1 żeton ruletki (zaczyna postać, która właśnie weszła). Jeśli postać dobrała żeton (🎰), zostaje wyeliminowana, a żetony ruletki są mieszane i układane z powrotem w pomieszczeniu.

czyste pomieszczenie



„Puść wodze fantazji!”

Skopiuj albo stwórz własne pomieszczenie do gry Pokój 25!